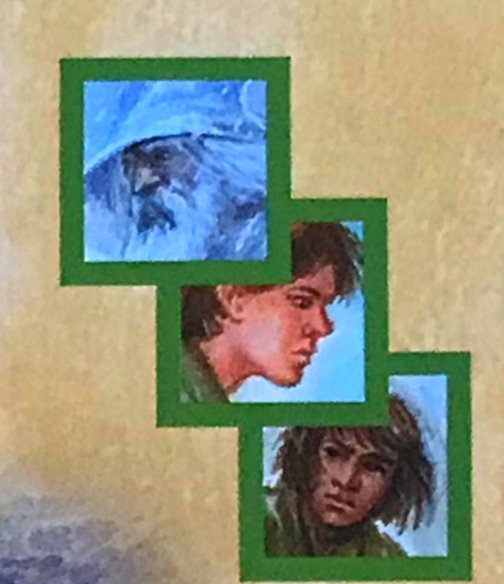
J.R.R. Tolkien

Der HERR der RINGE

DIE SUCHE

Für 2 Spieler ab 10 Jahren

„Nur sehr wenig auf deinem Weg kann ich voraussehen; und wie dein Auftrag zu erfüllen ist, weiß ich nicht. ... Viele Feinde werden dir begegnen, manche verkleidet, manche nicht; aber auch Freunde wirst du am Wege finden, wo du sie am wenigsten erwartest." (J.R.R. Tolkien)

Die beiden Hobbits Frodo und Sam sind auf der Suche nach dem Schicksalsberg, um dort den verhängnisvollen Ring zu zerstören. Ihr Abenteuer beginnt im friedlichen Auenland. Noch weiß keiner, wo sich der Schicksalsberg befindet. Auf ihrer Suche erkunden die beiden Hobbits die unbekannten Lande von Mittelerde. Unterwegs lauern viele Gefahren, aber Frodo und Sam treffen auch hilfreiche Gefährten und finden wertvolle Artefakte.

Spielmaterial

48 Landschafts-Kärtchen
8 blaue Begegnungschips für das Wasser
8 gelbe Begegnungschips für die Felder
8 grüne Begegnungschips für den Wald
20 braune Begegnungschips für das Gebirge
2 Boot-Marker
1 „Schicksalsberg" (Vulkan) zum Aufstellen
2 Hobbit-Figuren

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, die zunächst unbekannte Landschaft zu entdecken und dabei Siegpunkte zu sammeln. Sind alle Landschaftskärtchen entdeckt, so ist auch die Lage des Schicksalsberges bekannt. Das Spiel endet, sobald einer der Hobbits den Schicksalsberg erreicht. Dann folgt die Wertung: Wer die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

- *Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Tableaus gelöst.*
- Aus den 48 Landschafts-Kärtchen wird das Kärtchen mit dem Auenland (Rückseite ist besonders gestaltet) heraussortiert und offen in die Tischmitte gelegt. Die restlichen 47 Kärtchen werden gründlich gemischt und in drei Vorrats-Stapeln verdeckt am Rand des Tisches abgelegt.
- Die grünen, gelben, blauen und braunen Begegnungschips werden jeweils verdeckt gemischt und neben diesen Stapeln bereitgelegt. Zu diesem Vorrat kommen auch die beiden Boot-Marker und der zusammengesteckte „Schicksalsberg".
- Die Spieler einigen sich, wer Frodo (gelb) und wer Sam (grün) spielt. Frodo beginnt, danach sind die beiden Spieler immer abwechselnd an der Reihe.
- Jeder Spieler zieht sich von beliebigen Vorrats-Stapeln 3 Landschafts-Kärtchen, die er auf die Hand nimmt.



SPIELABLAUF

Das Spiel gliedert sich in 3 Phasen:

Phase 1: Das Spielfeld wird durch Auslegen von Landschafts-Kärtchen fixiert - in Form eines Kreuzes. Das Spielfeld muss in einer Richtung 8 Kärtchen lang werden, in der anderen Richtung 6 Kärtchen. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe.

- Wer an der Reihe ist, wählt aus seiner Hand ein Landschafts-Kärtchen und legt es an ein bereits liegendes Kärtchen an.
- Dann zieht er ein Landschafts-Kärtchen nach.

Phase 2: a) Die Landschaft wird entdeckt.
Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Wer dran ist, führt folgende 3 Aktionen durch:

- 1 Landschafts-Kärtchen aus der Hand wählen und anlegen.
- Seine Spielfigur bewegen.
- 1 Landschafts-Kärtchen nachziehen.

b) Schicksalsberg suchen

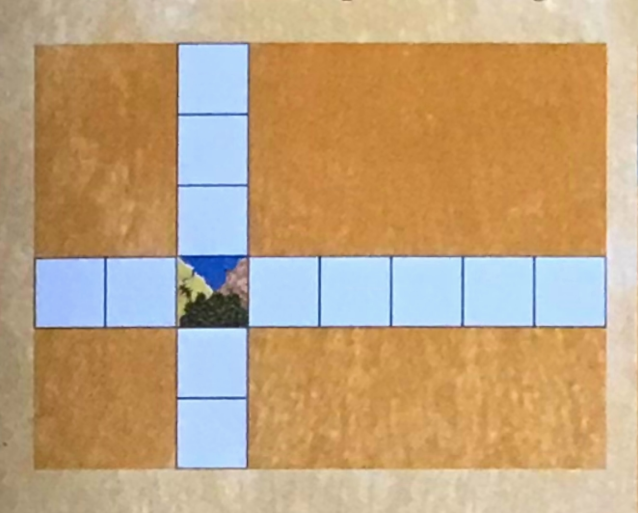
- Die Suche nach dem Schicksalsberg beginnt, sobald ein Spieler keine Handkarten mehr hat.
- Sobald alle Landschafts-Kärtchen gelegt sind, wird der Schicksalsberg bestimmt.

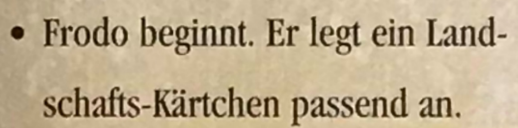
Phase 3: Wenn die Lage des Schicksalsberges endgültig bestimmt ist, folgt der Wettlauf zum Berg.

- Abwechselnd bewegt jeder Spieler seine Spielfigur.
- Sobald ein Spieler den Schicksalsberg erreicht, ist das Spiel beendet und es folgt die Wertung.

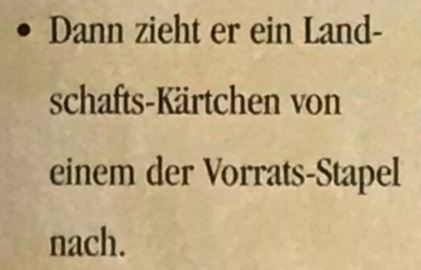
Phase 1: Spielfeld fixieren

Abwechselnd legen die Spieler Kärtchen aus und bilden damit ein Kreuz: Eine Reihe mit 6 Kärtchen, die andere Reihe mit 8 Kärtchen. Das Kärtchen „Auenland" muss immer den Mittelpunkt des Kreuzes bilden. Hier 3 Beispiele, die jeweils ein Kreuz und die erlaubte Spielfläche zeigen:

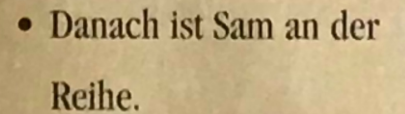




- Frodo beginnt. Er legt ein Landschafts-Kärtchen passend an.



- Dann zieht er ein Landschafts-Kärtchen von einem der Vorrats-Stapel nach.



- Danach ist Sam an der Reihe.

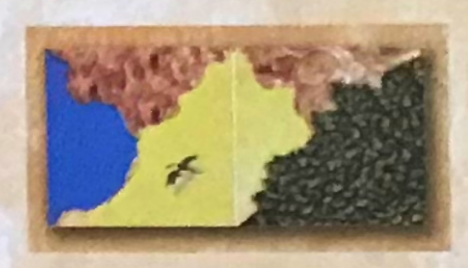


- Die Spielphase endet, wenn das Kreuz aus 6 bzw. 8 Kärtchen gelegt und damit die genaue Spielfeldgrösse bestimmt ist.

Landschafts-Kärtchen anlegen

Alle Landschafts-Kärtchen sind diagonal in 4 Abschnitte unterteilt. Die 4 Abschnitte sind ganz unterschiedlich mit Landschaften versehen.

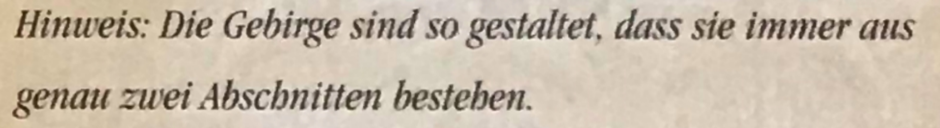
- Ein Landschafts-Kärtchen muss immer so angelegt werden, dass aneinander grenzende Abschnitte die gleiche Landschaft zeigen:
  Wald (grün) an Wald
  Feld (gelb) an Feld
  Wasser (blau) an Wasser
  Gebirge (braun) an Gebirge



- Hat ein Spieler kein passendes Landschafts-Kärtchen, so muss er seine Handkarten offen ablegen (auf einen „offenen Stapel"). Von den Vorrats-Stapeln zieht er 3 neue Handkarten. Damit ist sein Zug beendet, er darf also kein Kärtchen legen.

Gebiet aus genau zwei Abschnitten

Sobald auf dem Spielfeld ein abgeschlossenes Gebiet aus **genau 2 Abschnitten** entsteht, wird dieses Gebiet zu einem Begegnungsfeld.



Hinweis: Die Gebirge sind so gestaltet, dass sie immer aus genau zwei Abschnitten bestehen.

- Auf ein Begegnungsfeld wird sofort ein Begegnungschip (vom Vorrat nehmen) in der Farbe der Landschaft gelegt (z. B. auf Wasser ein blauer Chip).
- Grüne und gelbe Begegnungschips werden offen abgelegt.
- Blaue und braune Begegnungschips werden verdeckt gelegt.



Sollte ein Chip, der gelegt werden soll, nicht mehr vorhanden sein, so bleibt das Begegnungsfeld leer.

Phase 2: a) Die Landschaft wird entdeckt

Sobald das Spielfeld fixiert ist, folgt die zweite Phase. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe, jeder hat 3 Aktionen:

1. Wer an der Reihe ist, muss ein Landschafts-Kärtchen anlegen.

- Der Spieler **muss** eines seiner Landschafts-Kärtchen aus der Hand wählen und es an **zwei** bereits vorhandene Landschafts-Kärtchen anlegen. Dabei muss nun jeder Abschnitt zu seinem angrenzenden Abschnitt passen.



- Hat ein Spieler kein passendes Landschafts-Kärtchen, so muss er seine Handkarten offen ablegen (auf den „offenen Stapel"). Von den Vorrats-Stapeln zieht er 3 neue Handkarten. Damit ist sein Zug beendet, er darf also kein Kärtchen legen und auch die nachfolgenden Aktionen verfallen (Spielfigur bewegen und Karten nachziehen).
- Weiterhin werden auf neu entstehende Begegnungsfelder Begegnungschips gelegt.
- Hat ein Spieler kein Landschafts-Kärtchen mehr auf der Hand, so werden die Kärtchen des offenen Stapels einzeln ausgelegt und bilden die offene Auslage. Der Spieler muss nun aus diesen Kärtchen eins aussuchen und anlegen.

Hinweis: Sollte der Fall eintreten, dass ein Spieler keine Handkarten mehr hat und auch keine Kärtchen offen ausliegen, macht er nur seinen Bewegungszug.

Sobald keines der Kärtchen aus der offenen Auslage mehr passt, folgt sofort die Phase 2 b (siehe Seite 5).

2. Die eigene Spielfigur bewegen

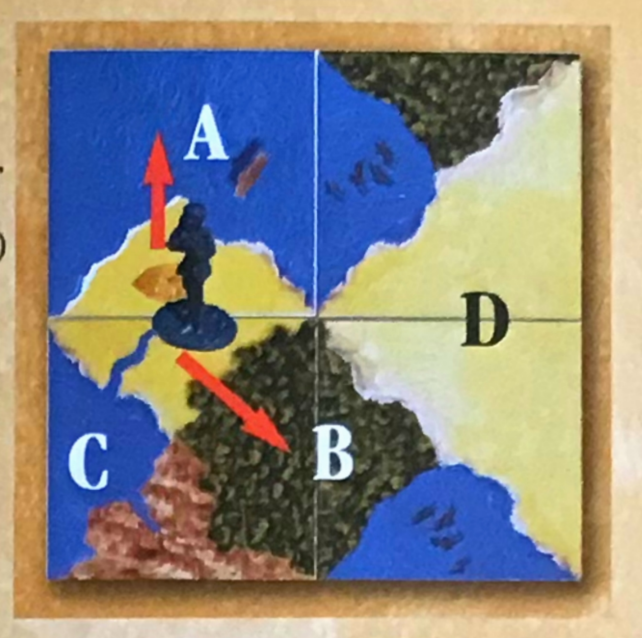
Der Spieler, der an der Reihe ist, darf nun seine Hobbit-Figur bewegen.

Hinweis: Wenn es ihm günstiger erscheint, darf der Spieler auf seine Bewegung verzichten. Manchmal hat er gar keine andere Möglichkeit.

- Alle aneinander grenzenden Abschnitte mit gleicher Farbe gelten als ein Landstrich, unabhängig von der Anzahl Kärtchen, aus denen dieser Landstrich besteht. Es müssen aber mindestens 2 Abschnitte sein (2 oder 3 Abschnitte auf **einer** Karte gelten als Landstrich).
- Das Auenland auf dem Start-Kärtchen zählt als eigener Landstrich.
- Ein Hobbit darf auf einen **seitlich** angrenzenden Landstrich gesetzt werden. Landstriche, die nur an den Spitzen zusammenstoßen, gelten nicht als angrenzend.
- Steht ein Hobbit auf einem größeren Landstrich (aus mehreren Kärtchen), darf dieser Landstrich „überall" verlassen werden.

Beispiel:

Der Hobbit darf nach A und B ziehen, nicht aber nach C (nur 1 Abschnitt) oder D (nicht seitlich benachbart).



- Auf einem Landstrich darf immer nur 1 Hobbit stehen (Ausnahme: Auenland). Deshalb darf ein Kärtchen nicht angelegt werden, wenn dadurch beide Hobbits auf dem gleichen Landstrich stehen würden.
- Erreicht ein Hobbit ein Gebiet mit einem grünen oder gelben Begegnungschip, so nimmt er den Chip und legt ihn verdeckt vor sich ab.
- Auf Wasser darf ein Hobbit nur ziehen, wenn er ein Boot besitzt (siehe Seite 7). Einen verdeckten Chip von einem Wasserfeld legt er ebenfalls verdeckt vor sich ab, er darf ihn sich aber zuvor ansehen.
- Begegnungschips der Farbe braun müssen an Ort und Stelle aufgedeckt werden und ihre Wirkung tritt sofort ein. In vielen Fällen findet der Hobbit einen leeren Höhlengang, dann passiert nichts und der Spieler nimmt den Chip sofort an sich. In anderen Fällen wird der Hobbit in einen Kampf verwickelt, wodurch er einen oder zwei Bewegungszüge verliert. Erst danach darf er den Chip an sich nehmen und verdeckt vor sich ablegen.
- Die Zahl auf einem Chip gibt an, wie viele Siegpunkte er wert ist.
- Begegnungschips in den Farben grün, gelb und blau haben außerdem noch besondere Fähigkeiten (siehe Seiten 6 u. 7).

3. Landschafts-Kärtchen nachziehen

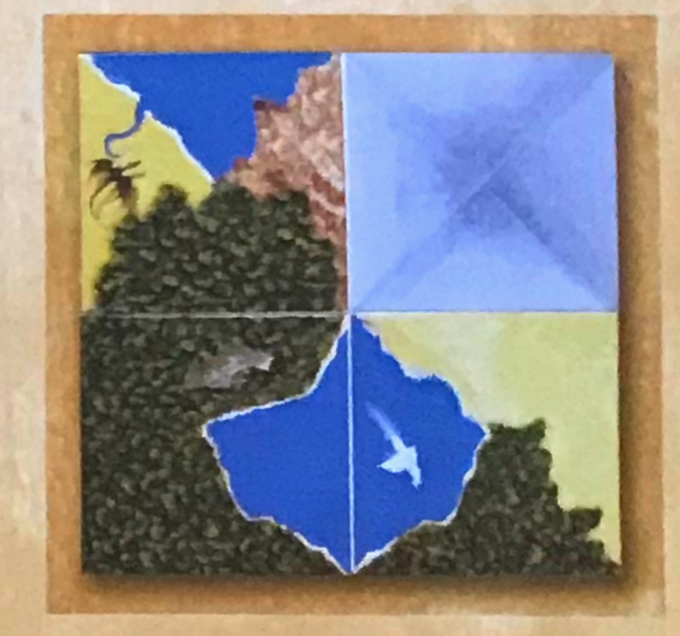
Hat ein Spieler seinen Hobbit bewegt, so zieht er als letzte Aktion von einem beliebigen Vorratsstapel ein verdecktes Kärtchen nach.

Sind die verdeckten Vorratsstapel aufgebraucht, so wird kein Kärtchen mehr nachgezogen. Der Spieler muss nur mit seinen Handkarten weiterspielen.

Phase 2: b) Schicksalsberg suchen

Findet der Spieler, der an der Reihe ist, unter den Landschafts-Kärtchen der offenen Auslage keine passende Karte mehr, so wird ein Kärtchen verdeckt gelegt.

- Der Spieler nimmt ein beliebiges Landschafts-Kärtchen der offenen Auslage und legt es mit der neutralen Rückseite nach oben an.
- Das Kärtchen muss an mindestens 2 bereits liegende Kärtchen angrenzen.
- Dieses Kärtchen zeigt 4 gleiche, neutrale Abschnitte. Da an diese neutralen Abschnitte alle Landschaften passen, kann nun das



Anlegen von Landschafts-Kärtchen fortgesetzt werden. Wird eine Landschaft an einen neutralen Abschnitt angelegt, so übernimmt dieser neutrale Abschnitt sozusagen die Landschaft des angrenzenden Abschnitts. Ein Hobbit darf diese Landschaft betreten.

- Tritt nun erneut die Situation ein, dass ein Spieler kein passendes Landschafts-Kärtchen mehr vorfindet, so wird der obige Vorgang wiederholt.
- Sobald alle 48 Landschafts-Kärtchen gelegt wurden, steht die Lage des Schicksalsberges fest. Auf das zuletzt gelegte neutrale Kärtchen wird der Schicksalsberg gestellt.

Hinweis: Sollte der seltene Fall eintreten, dass alle Kärtchen passen, d. h. es wurde kein neutrales Landschafts-Kärtchen gelegt, wird der Schicksalsberg auf das letzte gelegte Kärtchen gestellt.

Phase 3: Wettlauf zum Schicksalsberg

Die Hobbits machen sich nun auf den Weg zum Schicksalsberg. Dazu sind die Spieler abwechselnd an der Reihe und bewegen ihre Spielfiguren.



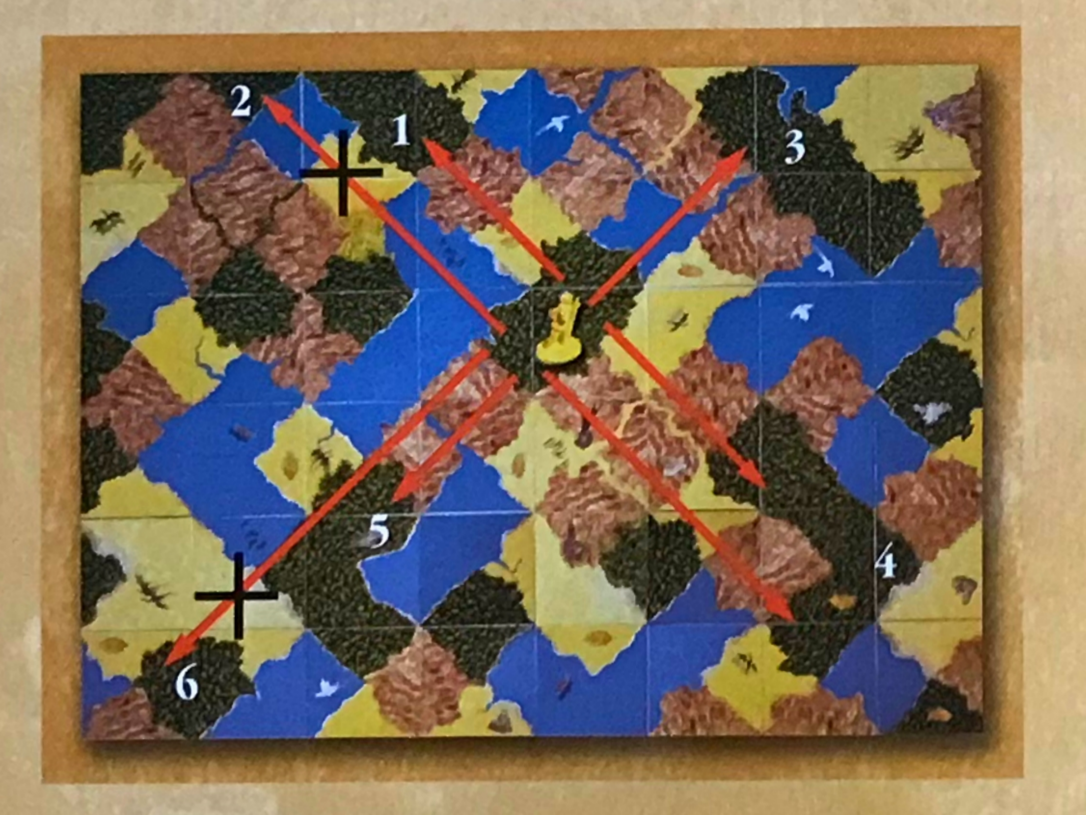
Um den Schicksalsberg zu erreichen, muss man auf das Landschaftskärtchen mit dem Berg ziehen. Steht ein Hobbit auf einem Landstrich neben dem Kärtchen mit dem Schicksalsberg, muss er in seinem nächsten Zug quasi noch auf den Berg klettern, d. h. er zieht auf das Kärtchen, was einem kompletten Bewegungszug entspricht.

Sonderregeln der Begegnungschips:

Blaue Begegnungschips

- **Gwaihir, der Adler:** Der Spieler kann diesen Chip später an Stelle seines normalen Bewegungszuges einsetzen. Sein Hobbit kann nun von der Landschaft aus, auf der er gerade steht, in beliebiger, gerader Richtung bis zur **nächsten** Landschaft des **gleichen** Typs ziehen.

Beispiel: Der gelbe Hobbit auf dem mittleren Wald-Landstrich kann die Wald-Landstriche 1, 3, 4 und 5 erreichen. Der Landstrich 6 liegt außerhalb seiner Reichweite. Landstrich 2 darf auch nicht angeflogen werden, da er nur aus einem einzelnen Abschnitt besteht.



- **Ent:** Der Spieler kann diesen Chip am Ende seines Zuges einsetzen und ist gleich noch einmal an der Reihe (mit allen Aktionen 1-3).



Eingesetzte blaue Chips werden anschließend in die Schachtel gelegt.

Braune Begegnungschips

- **Leerer Höhlengang:** Kein Ereignis.
- **Orks, Ork-Häuptlinge und Trolle:** Der Hobbit muss kämpfen und verliert in seiner nächsten Runde seinen Bewegungszug (1 weißer Punkt).
- **Balrog und Kankra:** Der Hobbit muss kämpfen und verliert in seinen nächsten beiden Runden seine Bewegungszüge (2 weiße Punkte).

Ein Spieler, der kämpfen muss, verliert nur seinen Bewegungszug, d. h. er muss dennoch ein Landschafts-Kärtchen legen. Kann er das nicht, verliert er einen weiteren Bewegungszug.

Ein Boot kaufen: Für zwei beliebige braune Begegnungschips kann der Spieler jederzeit ein Boot kaufen. Er gibt dazu die zwei braunen Begegnungschips ab und erhält den Marker „Boot". Ab sofort kann er seinen Hobbit auf Wasser-Landschaften ziehen. Jeder Spieler darf nur ein Boot besitzen.



Tipp: Es ist natürlich günstiger zwei „leere Gänge" für ein Boot abzugeben, als wertvolle Siegpunkte zu opfern.

Grüne und gelbe Begegnungschips

- **Gandalf, Aragorn, Gimli, Boromir, Pippin oder Merry** (alle grün) gekoppelt mit **Stich, Anduril oder Mithril** (alle gelb): Beim Aufdecken einer dieser Kombinationen verliert man im Kampf gegen Feinde im Gebirge einen Bewegungszug weniger! Ein Ork z. B. ist sofort besiegt. Man kann auch zwei Kombinationen auf einmal einsetzen, um die gefährlicheren Gegner Balrog oder Kankra sofort zu besiegen.
- **Galadriel oder Legolas** (beide grün) gekoppelt mit **Elbenmantel, Elbenseil, Phiole, Lembas oder Athelas** (alle gelb): Beim Aufdecken einer dieser Kombinationen darf man sich einen verdeckten Chip auf einem seitlich benachbarten Begegnungsfeld anschauen und dann entscheiden, wohin man zieht.
- Jede aufgedeckte und damit genutzte grün-gelb-Kombination zählt am Ende 1 Minuspunkt.



SPIELENDE UND WERTUNG

Sobald ein Hobbit auf das Kärtchen mit dem Schicksalsberg zieht, ist das Spiel zu Ende.

Alle Begegnungschips, die ein Spieler besitzt (egal ob offen oder verdeckt), zählen wie folgt:

- Blaue, nicht eingesetzte Begegnungschips (Ausnahme: Gollum) ***1 Punkt***
- Grüne, gelbe, braune Begegnungschips ***Zahl auf Chip***
- Jede eingesetzte Kombination grün/gelb ***- 1 Punkt***

Zusätzliche Sonderpunkte:

a) Erreichen des Schicksalsberges ***+ 3 Punkte***

oder

b) Erreichen des Schicksalsberges mit dem Ring ***+ 4 Punkte***

oder

c) Erreichen des Schicksalsberges mit Ring und Gollum ***+ 5 Punkte***

d) Besitz von Gollum, außer in Kombination c) ***- 1 Punkt***

Hinweis: Gollum bringt also seinem Besitzer immer einen Minuspunkt, es sei denn, er kann ihn zusammen mit dem Ring zum Schicksalsberg bringen.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt. Bei Gleichstand siegt der Spieler, der den Schicksalsberg erreicht hat.

Der Autor

Peter Neugebauer, Jahrgang 1956, lebt mit seiner Frau Gaby im Ruhrgebiet und unterrichtet dort an einem Gymnasium. In seiner Freizeit beschäftigt er sich gerne mit Gesellschaftsspielen und hat auch selbst schon einige Spiele veröffentlicht.

Der Illustrator

Der Kanadier John Howe lebt mit seiner Familie in der Schweiz. Er gilt als einer der brilliantesten Illustratoren zu Tolkiens Werken und hat am Set-Design der großen „Herr-der-Ringe"-Verfilmung mitgearbeitet.

Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele

Grafik

Pohl & Rick

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Art.-Nr: 680817

© 2001 Tolkien Enterprises
© 2001 Sophisticated Games

© 2001 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Telefon +49 (0)711-2191-0
Fax +49 (0)711-2191-422
Web: www.kosmos.de
E-mail: info@kosmos.de



ALLE RECHTE VORBEHALTEN
MADE IN GERMANY

Lord of the Rings and all associated names are ® trade marks and used with the permission of Tolkien Enterprises.